

ERIC DONATO

19 anos

PROGRAMADOR FULL STACK

Sou um desenvolvedor Full Stack dedicado a criar soluções eficientes e escaláveis. Atualmente, estou cursando Ciência da Computação no Centro Universitário Senac. Possuo conhecimento em programação orientada a objetos e tenho facilidade em aprender novas linguagens de programação. Destaco-me especialmente em linguagens de baixo nível, como C.

EXPERIÊNCIA

SumUp, São Paulo

Aprendiz

Junho 2024

- Atuei como aprendiz na SumUp, empresa de tecnologia especializada em soluções de pagamentos. Minhas principais ferramentas de trabalho foram: Excel, Google Sheets, Power BI, Snowflake, Tableau Cloud, Sales Force.

- Fui responsável pela análise de vendas para a implementação de novos produtos, contribuindo para a definição de estratégias que impulsionam o desempenho comercial. Participava ativamente na elaboração de estratégias de vendas e na organização de eventos, com o objetivo de fortalecer a imagem da empresa e da equipe FVI (Força de Vendas Interna). Minhas atividades incluíam a coleta e análise de dados de mercado, identificação de oportunidades de crescimento, e colaboração com diversos departamentos para assegurar a eficácia das iniciativas de vendas e marketing.

LINKS DE CONTATO

Portfolio: www.ericdev.com

GitHub: [/EricDonat0](https://github.com/EricDonat0)

LinkedIn: [eric-donato](https://www.linkedin.com/in/eric-donato)

Contact: (11) 99344-3691

Email: ericdonato09@gmail.com

TECNOLOGIAS

C

C#

C++

Go

SQL

Python

HTML / CSS

Javascript

Git / GitHub

Figma

EDUCAÇÃO

Senac

- Bacharelado em Ciência da Computação - São Paulo, Brasil · (janeiro de 2023 – dezembro 2026)

Udemy

- Oracle PL/SQL – Banco de Dados
- Power BI

Alura

- GoLang
- Go: Orientação a Objetos

IDIOMAS

Português: Nativo

Inglês: Intermediário

Espanhol: Intermediário

PROJETOS

Projeto: **Autômato – MagicTrick** ([Link do Projeto](#))

- Junto ao meu grupo desenvolvi um autômato para o jogo MagicTrick, que utiliza uma DLL (Dynamic Link Library) para se comunicar com um banco de dados. O autômato envia e recebe informações através dessa interface, permitindo que ele jogue de forma autônoma, otimizando suas jogadas com base em cálculos precisos. Este projeto envolveu a integração de inteligência artificial com sistemas de gerenciamento de banco de dados, demonstrando habilidades avançadas em programação e análise de dados.

Tecnologias: C#, .NET, Windows Forms, GitHub.

Projeto: **Plano Cartesiano** ([Link do Projeto](#))

- Durante o primeiro semestre do curso de Ciência da Computação, desenvolvi um projeto que consistiu na criação de um plano cartesiano para a visualização gráfica das funções trigonométricas seno (sin), cosseno (cos), tangente (tan) e cotangente (cot). Este projeto envolveu a aplicação prática de conceitos fundamentais de trigonometria e programação, resultando em uma ferramenta interativa capaz de traçar os caminhos percorridos por essas funções no plano cartesiano.

Tecnologias: JavaScript.

Conhecimento: Cálculo I.